X18-80180-02

XBOX 360® IMPORTANT INFORMATION

Read this guide for important safety, health, and regulatory information and the terms of the Limited Warranty that cover the Xbox 360 video game system that you have purchased. This document includes important information about several Xbox 360 products.

⚠ This symbol identifies safety and health messages in this manual and in other product manuals.

INITIAL CONSOLE SET UP

Failure to properly set up, use, and care for the Xbox 360 video game and entertainment system can increase the risk of serious injury or death, or damage to the Xbox 360 video game and entertainment system. Read this manual and the manuals of any accessories for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, go to **www.xbox.com/support.**

The Limited Warranty and Software License covering this product appear in this manual; this manual is also available online at **www.xbox.com/support.** The Limited Warranty and Software License are also available online at **www.xbox.com/warranty** and **www.xbox.com/sla,** respectively.

Before allowing children to use the Xbox 360 video game system:

1. Determine how each child can use the Xbox 360 console and Kinect® sensor (playing games, connecting to the Xbox service, chatting or video messaging with other players online, replacing batteries, making electrical, AV cable, and network connections) and whether they should be supervised during these activities.
2. If you allow children to use the Xbox 360 console without supervision, be sure to explain all relevant safety and health information and instructions.

The Xbox 360 console will not play copied or "pirated" games or other unauthorized media. Attempting to defeat the Xbox 360 anti-piracy protection system may cause your Xbox 360 console to stop working permanently. It will also void your Limited Warranty, and may make your Xbox 360 console ineligible for authorized repair, even for a fee.

You must accept the terms and conditions of the Limited Warranty and this manual to use your Xbox 360 console. If you do not accept these terms and conditions, do not set up or use your Xbox 360 video game system and return it to Microsoft® or your retailer for a refund.

Make sure children using the Kinect sensor play safely

Make sure children using the Kinect sensor play safely and within their limits, and make sure they understand proper use of the system.

Cables

Arrange all cables and cords so that people and pets are not likely to trip over or accidentally pull on them as they move around or walk through the area. When the console and sensor are not in use, you may need to disconnect all cables and cords from the front and rear of the console to keep them out of the reach of children and pets. Do not allow children to play with cables and cords.

Prevent the Console from Falling

If the Xbox 360 console falls and hits someone, especially a small child, it could cause serious injury. To reduce the risk of such injuries and damage to the Xbox 360 console, set up the Xbox 360 console according to these instructions. Place the console on a surface that:

- Is flat and level.
- Is stable and not likely to tip over.
- Allows all four feet of the console to be in contact with the surface.
- Is not likely to allow the console to slip or slide off.
- Is clean and free of dust and debris.

If the surface or console feet become dirty or dusty, clean them with a dry cloth. If the console is positioned vertically, put it on a surface where it is not likely to fall if it tips over.

Prevent the Console from Overheating

Do not block any ventilation openings on the console or power supply. Do not place the console or power supply on a bed, sofa, or other soft surface that may block ventilation openings. Do not place the console or power supply in a confined space, such as a bookcase, rack, or stereo cabinet, unless the space is well ventilated.

Do not place the console or power supply near any heat sources, such as radiators, heat registers, stoves, or amplifiers.

Avoid Smoke and Dust

Do not use the console in smoky or dusty locations. Smoke and dust can damage the console, particularly the DVD drive.

Position Your Xbox 360

You can position your console horizontally or vertically, whichever you prefer. However, if you change your console's orientation, make sure it is turned off with no disc in the tray. However you position your console, make sure to not block any ventilation openings or the IR receiver.

Disc Use

Make sure the disc is held in place by the tabs on the disc tray so that it doesn't fall out.

To avoid jamming the disc drive and damaging discs or the console:

- Remove discs before moving the console or tilting it between the horizontal and vertical positions.
- Never use cracked discs. They can shatter inside the console and jam or break internal parts.
- When the console is vertical, do not use discs that are smaller than standard DVDs and CDs.

Connect Additional Controllers

To connect additional wireless controllers to your console, or to connect your controller to a different console, follow these steps.

To connect a wireless controller to your console:

1. Press and hold down the Xbox Guide button until the controller turns on.
2. Make sure the console is turned on. If not, touch the power button and allow the console to completely start up. When the Xbox Dashboard or inserted disc runs, the console is ready.
3. Press the connect button on the console and wait for the console lights to flash.
4. Press the connect button on the controller and wait for the controller lights to spin.

The lights on the console and controller will remain on once the devices are connected.

Headset Damage

To prevent damage to any headset, avoid sitting or stepping on the headset, its cable, or the cable connector.

Important

Stationary images in video games can "burn" into some TV screens, creating a permanent shadow. Consult your TV owner's manual of manufacturer before playing games. Do not connect the console through a VCR. Video signals fed through VCRs may be affected by copyright protection systems and the picture will be distorted on the TV.

PLAY SPACE

Make sure you have enough space to move freely while playing

Gameplay with your Kinect sensor may require varying amounts of movement. Make sure you won't hit, run into, or trip over other players, bystanders, pets, furniture, or other objects when playing. If

X188018002MNL.indd 1 3/13/13 5:41 PM

you will be standing and/or moving during gameplay, you will also need good footing.

Before playing:

- Look in all directions (right, left, forward, backward, down, and up) for things you might hit or trip over.
- Make sure your play space is far enough away from windows, walls, stairs, etc.
- Make sure there is nothing you might trip on—toys, furniture, or loose rugs, for example. Also, be aware of children and pets in the area. If necessary, move objects or people out of the play space.
- Don't forget to look up. Be aware of light fixtures, fans, and other objects overhead when assessing the play space.

While playing:

- Stay far enough away from the television (TV) to avoid contact.
- Keep enough distance from other players, bystanders, and pets. This distance may vary between games, so take account of how you are playing when determining how far away you need to be.
- Stay alert for objects or people you might hit or trip on. People and objects can move into the area during gameplay, so always be alert to your surroundings.

Make sure you always have good footing while playing:

- Play on a level floor with enough traction for game activities.
- Make sure you have appropriate footwear for gaming (no high heels, flip flops, etc.) or are barefoot, if appropriate.

Do not use unlicensed accessories or unauthorized props or other objects with the Kinect sensor

Use of these accessories or objects may result in injury to yourself or others and/or in damage to the sensor or other property.

ELECTRICAL SAFETY

⚠ Warning

As with many other electrical devices, failure to take the following precautions can result in serious injury or death from electric shock or fire or damage to the Xbox 360 console.

Select an appropriate power source for your Xbox 360 console:

- Use only the power supply unit and AC power cord that came with your console or that you received from an authorized repair center. If you are not sure if you have the correct power supply unit, compare the model number on the power supply unit with the model number specified on your console. If you need a replacement power supply unit or AC power cord, you can find Xbox Customer Support contact information at **www.xbox.com/support.**
- Confirm that your electrical outlet provides the type of power indicated on the power supply unit (in terms of voltage [V] and frequency [Hz]). If you are not sure of the type of power supplied to your home, consult a qualified electrician.
- Do not use non-standard power sources, such as generators or inverters, even if the voltage and frequency appear acceptable. Use only AC power provided by a standard wall outlet.
- Do not overload your wall outlet, extension cord, power strip, or other electrical receptacle. Confirm that they are rated to handle the total current (in amps [A]) drawn by the Xbox 360 console (indicated on the power supply unit) and any other devices that are on the same circuit.
- Do not connect any other devices between the power supply unit and the Xbox 360 console or between the power cord and the power supply unit.

To avoid damaging the power cords and power supply:

- Protect the power cords from being walked on.
- Protect cords from being pinched or sharply bent, particularly where they connect to the power outlet, the power supply unit, and the console.
- Do not jerk, knot, sharply bend, or otherwise abuse the power cords.
- Do not expose the power cords to sources of heat.
- Do not wrap power cords around the power supply unit.
- Keep children and pets away from the power cords. Do not allow them to bite or chew on them.
- When disconnecting the power cords, pull on the plug—do not pull on the cord.
- Do not let the power supply unit hang from either power cord.

If a power cord or power supply unit becomes damaged in any way, stop using it immediately. Visit **www.xbox.com/support** for Xbox Customer Support contact information.

Unplug your Xbox 360 console during lightning storms or when unused for long periods of time.

Always connect the power cord according to the following instructions:

1. Plug the AC power cord into the power supply until it stops.
2. Plug the other end of the AC power cord into the wall outlet.

Disposable Battery Safety

Improper use of batteries may result in battery fluid leakage, overheating, or explosion. There is a risk of explosion if batteries are replaced by an incorrect type. Use and replace only with correct size and type of batteries. Released battery fluid is corrosive and may be toxic. It can cause skin and eye burns, and is harmful if swallowed. To reduce the risk of injury:

- Keep batteries out of reach of children.
- Do not heat, open, puncture, mutilate, or dispose of batteries in fire.
- Use only alkaline (not rechargeable) batteries for best performance.
- Do not mix new and old batteries or batteries of different types.
- Do not allow metal objects to touch the battery terminals on the device; they can become hot and cause burns.
- Remove the batteries if they are worn out or before storing your controller for an extended period of time.
- If a battery leaks, remove all batteries, taking care to keep the leaked fluid from touching your skin or clothes. If fluid from the battery comes into contact with skin or clothes, flush skin with water immediately. Before inserting new batteries, thoroughly clean the battery compartment with a damp paper towel, or follow the battery manufacturer's recommendations for cleanup.
- Dispose of batteries in accordance with local and national disposal regulations (if any).

To avoid pinching fingers when inserting, push only on the flat surface of the battery compartment cover.

Remove Controller Batteries Aboard Aircraft

Before boarding any aircraft or packing the wireless controller in luggage that will be checked, remove any batteries from the wireless controller. The wireless controller can transmit radio frequency (RF) energy, much like a cellular telephone, whenever batteries are installed.

PLAY HEALTHY

⚠ Important Health Warnings About Playing Video Games

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions:

- Sit or stand farther from the TV screen.
- Use a smaller TV screen.
- Play in a well-lit room.
- Do not play when you are drowsy or fatigued.

X188018002MNL.indd 2 3/13/13 5:41 PM

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

Musculoskeletal Disorders

Use of game controllers, keyboards, mice, or other electronic input devices may be linked to serious injuries or disorders.

When playing video games, as with many activities, you may experience occasional discomfort in your hands, arms, shoulders, neck, or other parts of your body. However, if you experience symptoms such as persistent or recurring discomfort, pain, throbbing, aching, tingling, numbness, burning sensation, or stiffness, DO NOT IGNORE THESE WARNING SIGNS. PROMPTLY SEE A QUALIFIED HEALTH PROFESSIONAL, even if symptoms occur when you are not playing a video game. Symptoms such as these can be associated with painful and sometimes permanently disabling injuries or disorders of the nerves, muscles, tendons, blood vessels, and other parts of the body. These musculoskeletal disorders (MSDs) include carpal tunnel syndrome, tendinitis, tenosynovitis, vibration syndromes, and other conditions.

While researchers are not yet able to answer many questions about MSDs, there is general agreement that many factors may be linked to their occurrence, including medical and physical conditions, stress and how one copes with it, overall health, and how a person positions and uses their body during work and other activities (including playing a video game). Some studies suggest that the amount of time a person performs an activity may also be a factor.

Some guidelines that may help you work and play more comfortably and possibly reduce your risk of experiencing an MSD can be found in the Healthy Gaming Guide at **www.xbox.com.** These guidelines address topics such as:

- Positioning yourself to use comfortable, not awkward, postures.
- Keeping your hands, fingers, and other body parts relaxed.
- Taking breaks.
- Developing a healthy lifestyle.

If you have questions about how your own lifestyle, activities, or medical or physical condition may be related to MSDs, see a qualified health professional.

Don't overexert yourself

Gameplay with the Kinect sensor may require varying amounts of physical activity.

Consult a doctor before using the sensor if you have any medical condition or issue that affects your ability to safely perform physical activities, or if:

- you are or may be pregnant,
- you have heart, respiratory, back, joint, or other orthopedic conditions,
- you have high blood pressure,
- you have difficulty with physical exercise, or
- you have been instructed to restrict physical activity.

Consult your doctor before beginning any exercise routine or fitness regimen that includes using your sensor.

Do not play under the influence of drugs or alcohol, and make sure your balance and physical abilities are sufficient for any movements while gaming.

Take breaks periodically

- Stop and rest if your muscles, joints, or eyes become tired or sore.
- If you experience excessive fatigue, nausea, shortness of breath, chest tightness, dizziness, discomfort, or pain, STOP USING IMMEDIATELY and consult a doctor.

Adults — attend to children

Make sure children using your sensor play within their limits.

Do not use unlicensed accessories or unauthorized props or other objects with the Kinect sensor

Use of these accessories or objects may result in injury to yourself or others and/or in damage to the sensor or other property. Using unauthorized accessories violates the Software License and may void your Limited Warranty.

Avoid Glare

To minimize eyestrain from glare, try the following:

- Position yourself at a comfortable distance from your television or monitor and the Kinect sensor.
- Place your television or monitor and Kinect sensor away from light sources that produce glare, or use window blinds to control light levels.
- Choose soothing natural light that minimizes glare and eyestrain and increases contrast and clarity.
- Adjust your television or monitor brightness and contrast.

Hearing Loss

Extended exposure to high volumes when using a headset may result in temporary or permanent hearing loss.

Choking Hazard

This device may contain small parts which may be a choking hazard to children under 3. Keep small parts away from children.

CHOOSE YOUR FAMILY'S EXPERIENCE

Family Settings for Xbox 360 give parents and caregivers the ability to provide age-appropriate entertainment through customized settings. You can apply Family Settings for games, movies, and the Xbox service in the Xbox Dashboard. For information and instructions, visit **www.xbox.com/familysettings.**

TAKE CARE OF YOUR XBOX 360

Usage and Cleaning

Use in accordance with these instructions:

- Do not use near any heat sources.
- Only use attachments/accessories specified by Microsoft.
- Disconnect the console power supply from electrical power to prevent the console from being turned on and off or the disc tray from being ejected during cleaning.
- Clean the outside of the Xbox 360 console only. Make sure that no objects are inserted into ventilation openings.
- Use a dry cloth—do not use abrasive pads, detergents, scouring powders, solvents (for example, alcohol, gasoline, paint thinner, or benzene), or other liquid or aerosol cleaners.
- Do not use compressed air.
- Do not use DVD head cleaner devices.
- Do not attempt to clean connectors.
- Clean the console feet and the surface on which the Xbox 360 console rests with a dry cloth.
- Clean the surface on which the sensor rests with a dry cloth.
- Do not allow the console or sensor to become wet. To reduce the risk of fire or shock, do not expose the console or sensor to rain or other types of moisture.

To clean Xbox 360 game discs, DVDs or audio CDs:

- Hold discs by the edges; do not touch the disc surface with your fingers.
- Clean discs using a soft cloth, lightly wiping from the center outward.
- Do not use solvents; they can damage the disc. Do not use disc cleaning devices.

Operating Environment

Operating the Xbox 360 console in an environment where the external temperature can vary widely and quickly might damage the console. When moved to a location with a temperature difference of 20 degrees or more from the previous location, allow the Xbox 360 console to come to room temperature before turning it on. Operating temperature: 5 ºC to 35 ºC (41 ºF to 95 ºF).

Metallic Objects and Stickers

Do not place metallic items or stickers near or on the Xbox 360, as they can interfere with controller, networking, and eject and power buttons.

Proper Storage of Discs

Always return discs to their storage containers when they are not in the disc drive.

Do not store discs in direct sunlight, near a heat source, or on your Xbox 360 console.

Always handle discs by their edges.

X188018002MNL.indd 3 3/13/13 5:41 PM

Do Not Attempt Repairs

Do not attempt to take apart, open, service, or modify the Xbox 360 console, power supply, or accessories. Doing so could present the risk of electric shock, fire, or damage to your Xbox 360 console.

Any evidence of any attempt to open and/or modify the Xbox 360 console, including any peeling, puncturing, or removal of any of the labels, will, for safety reasons, void the Limited Warranty and render the Xbox 360 console ineligible for authorized repair. Modifying your console can result in a permanent ban from the Xbox service.

LIMITED WARRANTY

BY USING YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR, OR ACCESSORY YOU AGREE TO THIS WARRANTY. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS WARRANTY CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS WARRANTY, DO NOT USE YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR, OR ACCESSORY. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND.

Contact Microsoft at **http://www.xbox.com/** (800) 4MY-XBOX or (800) 469-9269. This warranty gives You specific legal rights. You may also have other rights which vary from State to State or Province to Province.

1. Definitions

(a) "Xbox 360 E" means a new Xbox 360 E console purchased from an authorized retailer.

(b) "Accessory" means a new Microsoft branded Xbox 360 or Xbox 360 E hardware accessory purchased from an authorized retailer. A hard disk drive is an Accessory whether preinstalled or purchased separately.

(c) "Kinect Sensor" means a new Kinect Sensor purchased from an authorized retailer.

(d) "Warranty Period" for Xbox 360 E and Kinect Sensor, means 1 year from the date You purchased it; and for Accessories, means 90 days from the date You purchased it.

(e) "You" means the original end-user.

(f) "Normal Use Conditions" means ordinary consumer use under normal home conditions according to the instruction manual for the Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory.

(g) "State" means a State, the District of Columbia, and any other United States territory or possession. "The United States of America" includes all of them.

2. Warranty

(a) During the Warranty Period, Microsoft warrants, only to You, that the Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory will not malfunction under Normal Use Conditions.

(b) This is the only warranty Microsoft gives for Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory. No one else may give any warranty on Microsoft's behalf.

(c) IF YOUR STATE'S OR PROVINCE'S LAW GIVES YOU ANY IMPLIED WARRANTY, INCLUDING AN IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ITS DURATION IS LIMITED TO THE WARRANTY PERIOD. Some States or Provinces do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so this limitation may not apply to You.

3. How to Get Warranty Service

(a) Before starting the warranty process, please use the trouble-shooting tips at http://www.xbox.com/en-US (United States) or http://www.xbox.com/en-CA (Canada).

(b) If the troubleshooting tips do not resolve Your problem, then follow the online process at http://www.xbox.com/en-US (United States) or http://www.xbox.com/en-CA (Canada). If You do not have access to the Internet, You can call (800) 4MY-XBOX or (800) 469-9269.

(c) Before sending Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory to Microsoft for service, be sure to keep a copy of any data You want to save, and delete anything You consider confidential. Microsoft is not responsible for Your data and may erase it.

4. Microsoft's Responsibility

(a) After You return Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory to Microsoft, Microsoft will inspect it.

(b) If Microsoft determines that the Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory malfunctioned during the Warranty Period under Normal Use Conditions, Microsoft will (at its option) repair or replace it, or refund the purchase price to You. Repair may use new or refurbished parts. Replacement may be with a new or refurbished unit.

(c) After repair or replacement, Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory will be covered by this warranty for the longer of the remainder of Your original Warranty Period, or 95 days after Microsoft ships it to You.

(d) MICROSOFT'S RESPONSIBILITY TO REPAIR OR REPLACE YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR, OR ACCESSORY, OR TO REFUND THE PURCHASE PRICE, IS YOUR EXCLUSIVE REMEDY.

(e) If Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory malfunctions after the Warranty Period expires, there is no warranty of any kind. After the Warranty Period expires, Microsoft may charge You a fee for its efforts to diagnose and service any problems with Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory.

5. Warranty Exclusions

Microsoft is not responsible and this warranty does not apply if Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory is:

(a) damaged by use with products not sold or licensed by Microsoft (including, for example, games and accessories not manufactured or licensed by Microsoft, and "pirated" games, etc.);

(b) used for commercial purposes (including, for example, rental, pay-per-play, etc.);

(c) opened, modified, or tampered with (including, for example, any attempt to defeat any Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory technical limitation, security, or anti-piracy mechanism, etc.), or its serial number is altered or removed;

(d) damaged by any external cause (including, for example, by being dropped, used with inadequate ventilation, etc., or failure to follow instructions in the instruction manual for the Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory); or

(e) repaired by anyone other than Microsoft.

6. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

MICROSOFT IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR, OR ACCESSORY. THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE DAMAGES, AND EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some States or Provinces do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so this limitation or exclusion may not apply to You.

7. Additional Terms

If You attempt to defeat or circumvent any Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory technical limitation, security, or anti-piracy system, You may cause Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory to stop working permanently. You will also void Your warranty, and make Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory ineligible for authorized repair, even for a fee.

8. Choice of Law

(a) If You acquired Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory in the United States, Washington State law governs the interpretation of this warranty and any claim that Microsoft has breached it, regardless of conflict of law principles.

(b) If You acquired Your Xbox 360 E, Kinect Sensor, or Accessory in Canada, Ontario Provincial law governs the interpretation of this warranty and any claim that Microsoft has breached it, regardless of conflict of law principles.

(c) The laws of the State or Province where You live govern all other claims (including consumer protection, unfair competition, implied warranty, and tort claims).

9. This warranty is valid only in the United States of America and Canada.

Microsoft's address in the United States: Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052, USA

Microsoft's address in Canada: Microsoft Canada Inc., 1950 Meadowvale Blvd., Mississauga, Ontario, L5N 8L9

X188018002MNL.indd 4 3/13/13 5:41 PM

SOFTWARE LICENSE

THE SOFTWARE LICENSE FOR YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR AND ACCESSORY IS AVAILABLE AT HTTP://WWW.XBOX.COM/SLA. BY USING YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR OR AUTHORIZED ACCESSORY, YOU AGREE TO THIS SOFTWARE LICENSE. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THE SOFTWARE LICENSE CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THE SOFTWARE LICENSE, DO NOT USE YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR OR AUTHORIZED ACCESSORY. RETURN IT UNUSED TO THE RETAILER WHERE YOU PURCHASED YOUR XBOX 360 E, KINECT SENSOR OR AUTHORIZED ACCESSORY OR TO MICROSOFT FOR A REFUND.

REGULATIONS

Regulatory Information

For home or office use.

Not intended for use in machinery, medical or industrial applications.

Any changes or modifications not expressly approved by Microsoft could void the user's authority to operate this device.

This product is for use with NRTL Listed (UL, CSA, ETL, etc.), and/or IEC/EN 60950-1 compliant (CE marked) Information Technology equipment.

No serviceable parts included.

This device is rated as a commercial product for operation at +41ºF (+5ºC) to +95ºF (+35ºC).

This product is restricted to indoor use only to reduce any potential for harmful interference with licensed operation in the 5.15 to 5.25 GHz frequency range.

Microsoft Corporation; One Microsoft Way; Redmond, WA 98052-6399; U.S.A. United States: (800) 426-9400 Canada: (800) 933-4750

Tested to comply with FCC (U.S. Federal Communications Commission) Standards.

To comply with FCC RF exposure requirements, the antenna used for this transmitter must be installed to provide a separation distance of at least 20 cm from all persons and must not be co-located or operating in conjunction with any other antenna or transmitter.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation.

This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy, and if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user in encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experience radio/TV technician for help.

This device complies with Canadian ICES-003, RSS-Gen, RSS-210 and RSS-310 of Industry Canada (IC). Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

To comply with IC RF exposure compliance requirements, the antenna used for this transmitter must be installed to provide a separation distance of at least 20 cm from all persons and must not be co-located or operating in conjunction with any other antenna or transmitter.

Laser Specifications

Caution

Use of controls or adjustments, or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

This device complies with International Standard IEC 60825-1:1993+A1+A2 (IEC 60825- 1:2001-08) for a Class 1 laser product. This device also complies with 21 CFR 1040.10 and 1040.11 except for deviations pursuant to Laser Notice No. 50, dated June 24, 2007.

The following Class 1 laser label is located on the foot of the sensor.

Disposal of Waste Batteries and Electrical & Electronic Equipment

This symbol on the product or its batteries or its packaging means that this product and any batteries it contains must not be disposed of with your household waste. Instead, it is your responsibility to hand this over to an applicable collection point for the recycling of batteries and electrical and electronic equipment. This separate collection and recycling will help to conserve natural resources and prevent potential negative consequences for human health and the environment due to the possible presence of hazardous substances in batteries and electrical and electronic equipment, which could be caused by inappropriate disposal. For more information about where to drop off your batteries and electrical and electronic waste, please contact your local city/municipality office, your household waste disposal service, or the shop where you purchased this product. Contact weee@microsoft.com for additional information about WEEE.

PATENT INFORMATION

United States and/or international patents pending.

COPYRIGHT

Information in this document, including URL and other Internet Web site references, is subject to change without notice. Unless otherwise noted, the example companies, organizations, products, domain names, e-mail addresses, logos, people, places and events depicted herein are fictitious, and no association with any real company, organization, product, domain name, e-mail address, logo, person, place or event is intended or should be inferred. Complying with all applicable copyright laws is the responsibility of the user. Without limiting the rights under copyright, no part of this document may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted in any form or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise), or for any purpose, without the express written permission of Microsoft Corporation.

Microsoft may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document. Except as expressly provided in any written license agreement from Microsoft, the furnishing of this document does not give you any license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property.

© 2013 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Kinect and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

This item incorporates copy protection technology that is protected by U.S. patents and other intellectual property rights of Rovi Corporation. Reverse engineering and disassembly are prohibited.

Manufactured under license from Dolby Laboratories. "Dolby" and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Confidential Unpublished Works. Copyright 1999–2013 Dolby Laboratories. All rights reserved.

X188018002MNL.indd 5 3/13/13 5:41 PM

HDMI, the HDMI logo, and High-Definition Multimedia Interface are trademarks or registered trademarks of HDMI Licensing, LLC.
The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.

CUSTOMER SUPPORT

For answers to common questions, troubleshooting steps, and Xbox Customer Support contact information, visit **www.xbox.com/support.**

X188018002MNL.indd 6 3/13/13 5:41 PM

XBOX 360[MD] RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS

Consultez ce guide pour de l'information concernant la sécurité, la santé et les règlements, ainsi que les modalités de la garantie limitée de la console de jeux vidéo Xbox 360 dont vous avez fait l'acquisition. Ce document contient également des informations importantes concernant de nombreux produits Xbox 360.

⚠ Ce symbole signale les messages relatifs à la santé et à la sécurité dans le présent guide et dans les guides d'autres produits.

INSTALLATION INITIALE DE LA CONSOLE

Un mauvais réglage, une utilisation irresponsable ou un entretien déficient de votre console de jeu et de divertissement Xbox 360 peut augmenter les risques de blessure grave ou de décès, ou endommager votre console Xbox 360. Lisez le présent guide ainsi que le guide de chaque accessoire pour obtenir d'importants renseignements relatifs à la santé et à la sécurité. Conservez-les pour consultation ultérieure. Pour obtenir des manuels de remplacement, visitez le **www.xbox.com/support.**

La garantie limitée et la licence de logiciel qui couvrent ce produit sont incluses dans le présent manuel, que vous pouvez également consulter en ligne au **www.xbox.com/support.** Vous pouvez consulter la garantie limitée et le contrat de licence du logiciel en ligne à l'adresse **www.xbox.com/warranty** et à l'adresse **www.xbox.com/sla**, respectivement.

Avant de permettre à des enfants d'utiliser la console de jeu Xbox 360 :

1. Déterminez pour chaque enfant comment il peut se servir de la console Xbox 360 et du capteur Kinect[MD] (jouer à des jeux, se connecter au service Xbox, clavarder ou vidéobavarder en ligne avec d'autres joueurs, remplacer les batteries, établir des connexions électriques, avec un câble audio/vidéo ou avec le réseau) et s'il vaudrait mieux qu'il soit supervisé durant ces activités.
2. Si vous permettez à des enfants d'utiliser la console Xbox 360 sans supervision, assurez-vous de leur donner toutes les informations et instructions relatives à la santé et à la sécurité.

La console Xbox 360 ne fera pas la lecture de jeux ou d'autres fichiers multimédias non autorisés ou piratés. Si vous tentez de déjouer le système de protection antipiratage de Xbox 360, vous pourriez endommager de façon permanente votre console Xbox 360. Du même coup, votre garantie limitée serait annulée, et la réparation de votre console Xbox 360 dans un centre autorisé serait interdite, même moyennant des frais.

Vous devez accepter les conditions de la garantie limitée et les conditions d'utilisation de la console Xbox 360. Dans le cas contraire, vous ne devez ni configurer ni utiliser votre console; retournez-la à Microsoft[MD] ou à votre détaillant pour obtenir un remboursement.

Assurez-vous que les enfants qui utilisent le capteur Kinect le font de manière sécuritaire

Assurez-vous que les enfants qui utilisent le capteur Kinect le font de manière sécuritaire, en respectant leurs limites et en toute connaissance du fonctionnement du système.

Câbles

Placez tous les câbles et les cordons de façon à éviter que les personnes et les animaux trébuchent sur ceux-ci ou les accrochent accidentellement. Si personne n'utilise la console ni le capteur, vous devriez débrancher tous les câbles et les cordons situés à l'avant et à l'arrière de la console et les mettre hors de la portée des enfants et des animaux. Ne laissez pas les enfants jouer avec les câbles et les cordons.

Prévenez toute chute de la console

Si la console Xbox 360 tombe et heurte quelqu'un, surtout un jeune enfant, elle risque de le blesser gravement. Pour réduire les risques de telles blessures et de dommages à la console, installez-la en suivant les instructions ci-dessous. Placez la console sur une surface :

- plane et horizontale;
- stable et qui ne risque pas de se renverser;
- assez large pour que les quatre pattes de la console touchent la surface;
- adhérente;
- propre et exempte de poussière et de débris.

Si la surface ou les pattes de la console sont sales ou poussiéreuses, nettoyez-les avec un chiffon sec. Si la console est positionnée à la verticale, placez-la sur une surface de laquelle elle ne risque pas de tomber si elle se renverse.

Prévenez une surchauffe de la console

N'obstruez aucune ouverture d'aération sur la console ou le bloc d'alimentation. Ne placez pas la console ou le bloc d'alimentation sur un lit, un canapé ou toute autre surface molle qui risquerait d'obstruer les ouvertures d'aération. Ne placez pas la console ou le bloc d'alimentation dans un espace confiné, par exemple, une bibliothèque, une étagère, un meuble stéréo, sauf si l'espace est bien aéré.

Ne placez pas la console ou le bloc d'alimentation près de sources de chaleur, comme les radiateurs, les registres de chaleur, les cuisinières ou les amplificateurs.

Évitez la fumée et la poussière

N'utilisez pas la console dans un endroit enfumé ou poussiéreux. La fumée et la poussière peuvent endommager la console, particulièrement son lecteur DVD.

Positionnement de la Xbox 360

Vous pouvez placer la console comme vous le voulez, à l'horizontale ou à la verticale. Si vous devez la déplacer, assurez-vous qu'elle est éteinte et qu'aucun disque ne se trouve dans le lecteur. Quelle que soit la position de votre console, assurez-vous que ni les ouvertures d'aération ni le récepteur infrarouge ne sont obstrués.

Utilisation des disques

Assurez-vous que le disque est maintenu en place par les languettes du compartiment à disque pour qu'il ne tombe pas.

Pour éviter de coincer le lecteur et d'endommager le disque ou la console :

- Retirez le disque avant de déplacer la console ou de changer sa position (de la verticale à l'horizontale, ou vice versa).
- N'utilisez jamais de disques fêlés. Ils peuvent se briser à l'intérieur de la console et bloquer ou casser des pièces internes.
- Lorsque la console est en position verticale, n'utilisez pas des disques de taille inférieure à celle des DVD et des CD standards.

Connexion d'autres manettes

Pour relier d'autres manettes sans fil à votre console ou pour connecter votre manette à une autre console, suivez les étapes ci-dessous.

Pour connecter une manette sans-fil à votre console :

1. Appuyez sur le bouton Xbox Guide de votre manette jusqu'à ce que celle-ci se mette en marche.
2. Assurez-vous que la console fonctionne. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche de mise en marche de votre console et attendez la fin du démarrage. La console est prête lorsque l'interface Xbox ou le disque inséré se met en marche.
3. Appuyez sur le bouton guide de la manette et attendez que la lumière s'allume.
4. Appuyez sur le bouton de connexion de la manette et attendez que l'anneau de lumière tournoie.

Les lumières sur la console et la manette vont rester allumées une fois la connexion établie.

Endommagement du casque

Pour ne pas endommager le casque, évitez de vous assoir ou de marcher sur le casque, son câble ou le connecteur de câble.

X188018002MNL.indd 7 3/13/13 5:41 PM

Important
Les images fixes des jeux vidéo peuvent rester imprimées dans certains écrans de télévision, créant ainsi une ombre permanente. Consultez le guide d'utilisation du téléviseur ou communiquez avec le fabricant avant de jouer à des jeux. Ne connectez pas la console à un magnétoscope. L'image pourrait être déformée et le signal vidéo émit par le magnétoscope de mauvaise qualité en raison des programmes de protection des droits d'auteur.

AIRE DE JEU

Assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace lorsque vous jouez
L'utilisation du capteur Kinect peut exiger des mouvements de différentes amplitudes. Prenez garde de ne pas frapper ou heurter d'autres joueurs, observateurs, animaux, meubles ou autres objets, ni de trébucher sur ceux-ci lorsque vous jouez. Aussi, si vous avez l'intention de vous tenir debout ou de bouger pendant que vous jouez, vous aurez besoin d'une bonne stabilité.
Avant de commencer à jouer :

- Regardez dans toutes les directions (gauche, droite, devant, derrière, haut et bas) à la recherche d'objets sur lesquels vous pourriez vous heurter ou trébucher.
- Faites en sorte que votre aire de jeu soit assez loin des fenêtres, murs, escaliers, etc.
- Assurez-vous qu'il n'y ait rien sur quoi vous pourriez trébucher – des jouets, des meubles ou un tapis, par exemple. Gardez l'œil ouvert pour des enfants et des animaux dans les parages. Déplacez des objets ou demandez aux gens de vous laisser de l'espace si vous le jugez nécessaire.
- N'oubliez pas de regarder en haut. Portez une attention particulière aux luminaires, ventilateurs et autres objets au-dessus de vous lors de votre évaluation de l'aire de jeu.

Pendant que vous jouez :

- Tenez-vous assez loin du téléviseur pour éviter tout contact.
- Gardez suffisamment d'espace entre vous et les autres joueurs, observateurs et animaux. Cette distance peut varier d'un jeu à l'autre, alors considérez votre façon de jouer quand vous déterminez la distance nécessaire.
- Gardez l'œil sur les objets ou les gens que vous pourriez frapper ou sur lesquels vous pourriez trébucher. Il se peut que les gens bougent ou que des objets soient déplacés dans la zone de jeu pendant que vous jouez, alors faites toujours preuve de vigilance.

Assurez-vous d'avoir une bonne stabilité en tout temps :

- Jouez sur un plancher stable offrant suffisamment d'adhérence pour des activités de jeu.
- Portez des chaussures appropriées pour le jeu (pas de talons hauts, ni de tongs, etc.) ou restez pieds nus si cela convient.

N'utilisez pas d'accessoires sans licence ou d'objets non autorisés avec le capteur Kinect.
Le non-respect de cette consigne pourrait provoquer des blessures ou causer des dommages au capteur ou à d'autres biens.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ RELATIVES À L'ÉLECTRICITÉ

⚠ Avertissement
Comme dans le cas de nombreux autres appareils électriques, si vous ne prenez pas les précautions suivantes, vous pourriez subir des blessures graves et même décéder à la suite d'une décharge électrique, d'un incendie ou de dommages à la console Xbox 360.
Sélectionnez une source d'alimentation appropriée pour votre console Xbox 360 :

- N'utilisez que le bloc et le cordon d'alimentation CA fournis avec votre console ou reçus d'un centre de réparation autorisé. Si vous n'êtes pas certain d'avoir le bon bloc d'alimentation, comparez le numéro de modèle du bloc à celui indiqué sur votre console. Si vous avez besoin d'un bloc ou d'un cordon d'alimentation de remplacement, communiquez avec le service à la clientèle de Xbox, dont les coordonnées se trouvent à l'adresse **www.xbox.com/support.**
- Confirmez que votre prise de courant fournit le type d'alimentation indiqué sur le bloc d'alimentation (pour ce qui est de la tension [V] et de la fréquence [Hz]). Si vous n'êtes pas certain du type de courant qui alimente votre domicile, consultez un électricien qualifié.
- N'utilisez pas des sources d'alimentation non standards, comme les génératrices ou les onduleurs, même si la tension et la fréquence semblent acceptables. N'utilisez que le courant alternatif fourni par une prise murale standard.
- Ne surchargez pas votre prise murale, votre rallonge, votre barre d'alimentation ni toute autre prise de courant. Confirmez que leur calibre permet de gérer le courant total (en ampères [A]) nécessaire à l'alimentation de la console Xbox 360 (indiqué sur le bloc d'alimentation) et tout autre périphérique branché sur le même circuit.
- Ne branchez aucun autre appareil entre le bloc d'alimentation et la console Xbox 360 ou entre le cordon et le bloc d'alimentation.

Pour éviter d'endommager les cordons et le bloc d'alimentation :

- Protégez les cordons d'alimentation pour éviter qu'ils ne soient piétinés.
- Protégez les cordons pour éviter qu'ils ne soient pincés ou pliés en deux, particulièrement à proximité de la prise de courant, du bloc d'alimentation et de la console.
- Évitez de tirer d'un coup sec sur les cordons, de les nouer, de les plier en deux et de les abîmer.
- N'exposez pas les cordons d'alimentation à des sources de chaleur.
- N'enroulez pas les cordons d'alimentation autour du bloc d'alimentation.
- Gardez les cordons d'alimentation hors de la portée des enfants et des animaux. Ne laissez pas ceux-ci mordre ou mastiquer les cordons.
- Lorsque vous débranchez les cordons d'alimentation, tirez sur la fiche et non sur le cordon.
- Ne laissez pas le bloc d'alimentation pendre au bout d'un cordon d'alimentation.

Si un cordon ou le bloc d'alimentation est endommagé de quelque façon que ce soit, cessez immédiatement l'utilisation. Visitez le **www.xbox.com/support** pour obtenir les coordonnées du service à la clientèle Xbox.
Débranchez votre console Xbox 360 pendant les orages ou lorsque vous comptez ne pas l'utiliser pendant une longue période.

Veillez à toujours brancher le cordon d'alimentation en suivant les instructions ci-dessous.

1. Insérez complètement le cordon CA dans le bloc d'alimentation.
2. Branchez la fiche d'alimentation du cordon CA sur la prise de courant murale.

Sécurité concernant les piles jetables
L'utilisation inadéquate des piles peut provoquer une fuite de liquide, une surchauffe ou une explosion. Le remplacement des piles par un mauvais type de piles risque de causer une explosion. N'utilisez que des piles de taille et de type appropriés. Le liquide que contiennent les piles est corrosif et peut être toxique. Il peut brûler la peau et les yeux et être nocif s'il est avalé. Pour réduire le risque de blessures :

- Gardez les piles hors de la portée des enfants.
- Ne jamais chauffer, ouvrir, perforer, mutiler les piles ni les jeter au feu.
- Pour un rendement optimal, n'utilisez que des piles alcalines (non rechargeables).
- N'utilisez pas à la fois de nouvelles et d'anciennes piles ou des piles de différents types.
- Évitez que des objets de métal touchent les bornes des piles; ils pourraient chauffer et causer des brûlures.
- Retirez les piles si elles sont usées ou si vous rangez votre manette pendant une longue période.
- En cas de fuite, retirez toutes les piles en prenant soin d'éviter tout contact avec votre peau ou vos vêtements. S'il y a contact, rincez immédiatement votre peau avec de l'eau. Avant d'insérer de nouvelles piles, nettoyez à fond le compartiment à piles avec un essuie-tout humide, ou suivez les instructions de nettoyage du fabricant de la pile.
- Jetez les piles en respectant la réglementation locale et nationale en matière de gestion des déchets (s'il y a lieu).

Pour ne pas vous pincer les doigts, n'appuyez que sur la surface plane au moment de refermer le compartiment des piles.

X188018002MNL.indd 8 3/13/13 5:41 PM

Retirez les piles de la manette avant de monter à bord d'un avion

Retirez les piles de la manette sans fil avant de monter à bord d'un avion ou de la ranger dans les bagages qui seront enregistrés. La manette sans fil peut émettre une radiofréquence (RF), tout comme un téléphone cellulaire, si des piles y sont insérées.

DE SAINES PRÉCAUTIONS

⚠ Avertissements de santé importants concernant les jeux vidéo

Crises d'épilepsie liées à la photosensibilité

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs et aux motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité. Même des personnes sans antécédent épileptique peuvent en être victimes.

Les symptômes de ces crises peuvent varier : étourdissements, altération de la vision, mouvements convulsifs des yeux ou du visage, crispation ou tremblement des bras ou des jambes, désorientation, confusion, perte de connaissance momentanée. Vous pouvez également vous blesser après être tombé ou avoir heurté des objets près de vous suite à une perte de conscience ou à des convulsions.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de les questionner à propos des symptômes mentionnés ci-dessus; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Les précautions suivantes peuvent réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible :

- Éloignez-vous du téléviseur.
- Utilisez un écran de télévision de petite taille.
- Jouez dans une pièce bien éclairée.
- Évitez de jouer si vous avez envie de dormir ou si vous vous sentez fatigué.

Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Troubles musculosquelettiques

Il est possible que l'utilisation de manettes, de claviers, de souris ou d'autres périphériques entraîne des troubles sérieux ou cause de graves blessures.

Comme c'est le cas pour de nombreuses activités, il est possible que vous ressentiez occasionnellement de l'inconfort dans vos mains, vos bras, vos épaules, votre cou ou d'autres parties de votre corps lorsque vous jouez à des jeux vidéo. Cependant, si vous ressentez de façon persistante ou récurrente un inconfort, une douleur, des élancements, des picotements, un engourdissement, une sensation de brûlure ou une raideur, N'IGNOREZ PAS CES SIGNES AVANT-COUREURS. CONSULTEZ RAPIDEMENT UN PROFESSIONNEL DE LA SANTÉ, même si les symptômes surviennent à un moment où vous ne jouez pas à un jeu vidéo. De tels symptômes peuvent être associés à des blessures ou à des troubles douloureux, parfois permanents, affectant les nerfs, les muscles, les tendons, les vaisseaux sanguins et d'autres parties du corps. Ces troubles musculosquelettiques (TMS) comprennent, entre autres, le syndrome du canal carpien, la tendinite, la paraténonite et le syndrome des vibrations.

Même si de nombreuses questions sur les TMS demeurent encore sans réponse, les chercheurs s'entendent généralement pour dire que de nombreux facteurs peuvent contribuer à leur apparition, y compris les maladies, la condition physique, le stress et la façon de le gérer, l'état de santé général et la position du corps lors du travail et des autres activités (y compris les jeux vidéo). Certaines études portent à croire que la durée de l'activité est également un facteur.

Certaines directives peuvent vous aider à travailler et à jouer confortablement, et peuvent réduire le risque de souffrir d'un TMS. Elles sont répertoriées à la page Healthy Gaming Guide du site **www.xbox.com.** Parmi ces directives, notons les suivantes :

- Adoptez des positions confortables.
- Détendez vos mains, vos doigts et les autres parties de votre corps.
- Prenez des pauses.
- Adoptez un mode de vie sain.

Si vous avez des questions concernant l'existence d'un lien entre votre mode de vie, vos activités, votre état de santé ou votre condition physique et les TMS, consultez un professionnel de la santé.

Ne vous surmenez pas.

L'utilisation du capteur Kinect peut exiger différentes intensités d'activité physique.

Consultez un médecin avant d'utiliser le capteur si vous présentez des symptômes ou vivez une situation qui affecte votre capacité à exercer des activités physiques, ou encore si :

- vous êtes ou pourriez être enceinte,
- vous présentez des troubles cardiaques, respiratoires ou des problèmes de dos, d'articulations ou de toute autre nature orthopédique,
- vous souffrez d'hypertension artérielle,
- vous n'êtes pas en bonne condition physique,
- on vous a recommandé de limiter votre activité physique.

Consultez votre médecin avant de commencer une routine d'exercice ou un programme de conditionnement physique pour lequel vous utilisez le capteur.

Ne jouez pas lorsque vous êtes sous l'effet de drogues ou d'alcool et assurez-vous que vos capacités physiques et votre équilibre suffiront pour les mouvements à exécuter durant le jeu.

Faites des pauses régulièrement.

- Arrêtez-vous pour vous reposer si vous éprouvez de la fatigue ou une raideur dans vos muscles, vos articulations ou vos yeux.
- Si vous éprouvez une fatigue excessive, des nausées, un essoufflement, une pression à la poitrine, des étourdissements, un inconfort ou une douleur, cessez toute activité immédiatement et consultez un médecin.

Adultes — veuillez surveiller les enfants

Assurez-vous que les enfants qui utilisent le capteur jouent en respectant leurs limites.

N'utilisez pas d'accessoires sans licence ou d'objets non autorisés avec le capteur Kinect.

Le non-respect de cette consigne pourrait provoquer des blessures ou causer des dommages au capteur ou à d'autres biens. L'utilisation d'accessoires non autorisés va à l'encontre de la licence de logiciel et pourrait annuler la garantie limitée.

Évitez l'éblouissement

Voici quelques façons de réduire la fatigue visuelle due à l'éblouissement :

- Tenez-vous à une distance confortable du téléviseur ou de l'écran, ainsi que du capteur Kinect.
- Placez votre téléviseur ou votre écran et votre capteur Kinect loin des sources de lumière pouvant créer un éblouissement, et modérez le niveau de lumière à l'aide de stores.
- Optez pour un éclairage naturel qui réduit l'éblouissement et la fatigue visuelle tout en augmentant le contraste et la clarté.
- Ajustez la luminosité et le contraste de votre téléviseur ou de votre écran.

Perte auditive

Une exposition prolongée à des volumes sonores élevés, lorsque vous portez le casque, risque de provoquer une perte auditive temporaire ou permanente.

Risque d'étouffement

Cet appareil contient de petites pièces susceptibles de présenter un risque d'étouffement pour les enfants de moins de trois ans. Gardez toutes les petites pièces hors de la portée des enfants.

RÉGLAGE DE LA CONSOLE POUR LES MEMBRES DE VOTRE FAMILLE

Grâce à la fonction de contrôle parental de la Xbox 360, les parents et les gardiens peuvent décider des jeux auxquels pourront jouer les enfants selon leur âge. Vous pouvez appliquer les paramètres de contrôle parental aux jeux, aux films et au service Xbox dans l'interface Xbox. Pour obtenir des informations et des instructions à ce sujet, rendez-vous à l'adresse **www.xbox.com/familysettings.**

X188018002MNL.indd 9 3/13/13 5:41 PM

PRENEZ SOIN DE VOTRE XBOX

Utilisation et entretien

Suivez ces instructions lors de votre utilisation :

- Ne l'utilisez pas près d'une source de chaleur.
- N'utilisez que les périphériques et les accessoires indiqués par Microsoft.
- Débranchez le bloc d'alimentation de la console pour empêcher qu'elle s'allume ou s'éteigne ou que le compartiment à disque s'ouvre pendant le nettoyage.
- Ne nettoyez que l'extérieur de la console. Assurez-vous que rien n'obstrue les ouvertures d'aération.
- Utilisez un chiffon sec. N'utilisez pas de tampon abrasif, de détergent, de poudre à récurer, de solvant (alcool, essence, dissolvant à peinture ou benzène, par exemple) ni de nettoyant en aérosol ou liquide.
- N'utilisez pas d'air comprimé.
- N'utilisez aucun dispositif de nettoyage des têtes de lecteurs DVD.
- N'essayez pas de nettoyer les connecteurs.
- Nettoyez les pattes de la console Xbox 360 et la surface sur laquelle elle repose à l'aide d'un chiffon sec.
- Nettoyez avec un chiffon sec la surface sur laquelle repose le capteur.
- Évitez que la console et le capteur soient en contact avec de l'eau. Évitez d'exposer la console et le capteur à la pluie ou à toute autre source d'humidité pour réduire les risques d'incendie et de décharge électrique.

Pour nettoyer les disques de jeu, les DVD et les CD audio, procédez de la façon suivante :

- Tenez les disques par les rebords, en évitant d'en toucher la surface.
- Nettoyez-les doucement à l'aide d'un chiffon doux, en les essuyant du centre vers le rebord.
- N'utilisez pas de solvants, car ils peuvent endommager les disques. N'utilisez pas non plus d'appareils de nettoyage de disques.

Conditions de fonctionnement

Les écarts importants et les changements rapides de la température peuvent endommager la console Xbox 360. Si vous la déplacez dans un endroit où la température est différente de 20 degrés ou plus, laissez votre console Xbox 360 s'adapter à la température ambiante avant de l'utiliser. Température de fonctionnement : de 5 ºC à 35 ºC (de 41 ºF à 95 ºF).

Objets métalliques et autocollants

Évitez d'apposer des autocollants sur votre console Xbox 360 et de déposer des objets métalliques sur la console ou à proximité, car cela pourrait nuire au fonctionnement des manettes, du réseau et des boutons d'éjection et de mise en marche.

Entreposage des disques

Remettez toujours les disques dans leur étui lorsque vous ne vous en servez pas.

Ne les rangez pas près d'une source de chaleur, ni là où ils seront directement exposés aux rayons du soleil, ni sur votre console Xbox 360.

Manipulez toujours les disques en les tenant par le rebord.

Ne tentez aucune réparation par vous-même

N'essayez pas de démonter, de modifier ou de réparer la console Xbox 360, son bloc d'alimentation ni ses accessoires, car cela pourrait l'endommager ou causer un incendie ou une décharge électrique.

Pour des raisons de sécurité, toute indication que vous avez tenté d'ouvrir ou de modifier la console Xbox 360, par exemple en décollant, en perforant ou en retirant les étiquettes, annulera la garantie limitée de la console et interdira la réparation de celle-ci par un technicien autorisé. La modification de votre console pourrait entraîner l'interdiction permanente de vous connecter à le service Xbox.

GARANTIE LIMITÉE

EN UTILISANT VOTRE XBOX 360 E, VOTRE KINECT SENSOR OU VOTRE ACCESSOIRE, VOUS ACCEPTEZ LA PRÉSENTE GARANTIE. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA PRÉSENTE GARANTIE AVANT L'INSTALLATION. SI VOUS NE L'ACCEPTEZ PAS, VEUILLEZ NE PAS UTILISER VOTRE XBOX 360 E, VOTRE KINECT SENSOR OU VOTRE ACCESSOIRE. VEUILLEZ LE RETOURNER INUTILISÉ À VOTRE DÉTAILLANT OU À MICROSOFT POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT.
Communiquez avec Microsoft au **http://www.xbox.com/** au 800-4MY XBOX ou au 800 469 9269. La présente garantie vous donne des droits précis. Vous pourriez également avoir d'autres droits qui varient d'un État à l'autre ou d'une province à l'autre.

1. Définitions

(a) « Xbox 360 E » désigne une nouvelle console Xbox 360 E achetée auprès d'un détaillant autorisé.

(b) «Accessoire » désigne un nouvel accessoire de Microsoft de marque Xbox 360 ou Xbox 360 E acheté auprès d'un détaillant autorisé. Un disque dur (HDD) est un Accessoire si préinstallé ou achetées séparément.

(c) « Kinect Sensor » désigne un nouveau Kinect Sensor acheté auprès d'un détaillant autorisé.

(d) « période de garantie » pour la Xbox 360 E et le Kinect Sensor, désigne 1 an à compter de la date à laquelle vous l'avez acheté et, pour les Accessoires, désigne 90 jours à compter de la date à laquelle vous les avez achetés.

(e) « vous », « votre » ou « vos » désignent le premier utilisateur final.

(f) « conditions normales d'utilisation » désigne l'utilisation habituelle par le consommateur dans des conditions normales au foyer conformément au manuel d'instructions de la Xbox 360 E, du Kinect Sensor ou de l'Accessoire.

(g) « État » désigne un État, le district de Columbia et tout autre territoire ou toute autre possession des États-Unis. Les « États-Unis d'Amérique » les comprend tous.

2. Garantie

(a) Pendant la période de garantie, Microsoft garantit, uniquement à vous, que la Xbox 360 E, le Kinect Sensor ou l'Accessoire n'auront pas de défaut de fonctionnement dans des conditions normales d'utilisation.

(b) La présente garantie est la seule que vous donne Microsoft pour votre Xbox 360 E, votre Kinect Sensor ou votre Accessoire et Microsoft ne donne aucune autre garantie ou condition. Personne ne peut donner de garantie ou de condition au nom de Microsoft.

(c) SI LES LOIS DE VOTRE ÉTAT OU DE VOTRE PROVINCE VOUS DONNE UNE GARANTIE IMPLICITE, NOTAMMENT UNE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITÉ MARCHANDE OU D'ADAPTABILITÉ À UNE FIN PARTICULIÈRE, SA DURÉE EST LIMITÉE À LA PÉRIODE DE GARANTIE. Certains États ou certaines provinces ne permettent pas la limitation de la durée d'une garantie implicite de sorte que la présente limitation pourrait ne pas s'appliquer à vous.

3. Pour vous prévaloir de la garantie

(a) Avant d'enclencher le processus de garantie, veuillez consulter le guide de dépannage (trouble-shooting) au http://www.xbox.com/en-US (États-Unis) ou au http://www.xbox.com/fr-CA (Canada).

(b) Si le guide de dépannage ne résout pas le problème que vous avez, suivez alors le processus en ligne au http://www.xbox.com/en-US (États-Unis) ou au http://www.xbox.com/fr-CA (Canada). Si vous n'avez pas accès à Internet, vous pouvez téléphoner au 800-4MY-XBOX ou au 800-469-9269.

(c) Avant d'envoyer votre Xbox 360 E, votre Kinect Sensor ou votre Accessoire à Microsoft pour le service, assurez-vous de conserver une copie des données que vous souhaitez sauvegarder et de supprimer tout ce que vous jugez confidentiel. Microsoft n'est pas responsable de vos données et pourrait les effacer.

X188018002MNL.indd 10 3/13/13 5:41 PM

4. Responsabilité de Microsoft

(a) Microsoft inspecte votre Xbox 360 E, votre Kinect Sensor ou votre Accessoire lorsque vous les lui retournez.

(b) Si Microsoft détermine que la Xbox 360 E, le Kinect Sensor ou l'Accessoire a eu un défaut de fonctionnement pendant la période de garantie dans des conditions normales d'utilisation, Microsoft (à son choix) le réparera ou le remplacera, ou vous remboursera le prix d'achat. La réparation peut se faire avec des pièces neuves ou remises à neuf. Le remplacement peut se faire avec des unités neuves ou remises à neuf.

(c) Après la réparation ou le remplacement, votre Xbox 360 E, votre Kinect Sensor ou votre Accessoire seront couverts par la présente garantie pour le reste de votre période de garantie initiale ou pour les 95 jours suivant la date à laquelle Microsoft vous les expédie, la période la plus longue étant à retenir.

(d) LA RESPONSABILITÉ DE MICROSOFT DE RÉPARER OU DE REMPLACER VOTRE XBOX 360 E, VOTRE KINECT SENSOR OU VOTRE ACCESSOIRE OU DE VOUS REMBOURSER LE PRIX D'ACHAT CONSTITUE VOTRE SEUL RECOURS.

(e) Aucune garantie ne s'applique à un défaut de fonctionnement de votre Xbox 360 E, de votre Kinect Sensor ou de votre Accessoire survenu après l'expiration de la période de garantie. Après l'expiration de la période de garantie, Microsoft peut vous imposer des frais pour tenter d'identifier tous problèmes que présente votre Xbox 360 E, votre Kinect Sensor ou votre Accessoire et pour le service.

5. Exclusions de garantie

Microsoft n'est pas responsable et la présente garantie ne s'applique pas si votre Xbox 360 E, votre Kinect Sensor ou votre Accessoire sont :

(a) endommagés par l'utilisation de produits non vendus par Microsoft ou non visés par une licence de Microsoft (y compris, par exemple, des jeux et des accessoires non fabriqués par Microsoft ou non visés par une licence de Microsoft et des jeux « pirates »);

(b) utilisés à des fins commerciales (y compris, par exemple, la location ou les jeux à la carte (pay-per-play));

(c) ouverts, modifiés ou trafiqués (y compris, par exemple, toute tentative de mettre en échec une limitation technique ou un mécanisme de sécurité ou anti-piratage d'une Xbox 360 E, d'un Kinect Sensor ou d'un Accessoire), ou dont le numéro de série a été altéré ou supprimé;

(d) endommagés par une cause externe (y compris, par exemple, s'ils ont été échappés ou utilisés avec une ventilation inadéquate ou si les instructions du manuel d'instructions de la Xbox 360 E, du Kinect Sensor ou de l'Accessoire n'ont pas été suivies);

(e) réparés par quelqu'un autre que Microsoft.

6. EXCLUSION DE CERTAINS DOMMAGES-INTÉRÊTS

MICROSOFT N'EST PAS RESPONSABLE DE DOMMAGES-INTÉRÊTS INDIRECTS, ACCESSOIRES, SPÉCIAUX OU CONSÉCUTIFS, DE TOUTE PERTE DE DONNÉES, DE PROTECTION DE LA VIE PRIVÉE, DE CONFIDENTIALITÉ OU DE PROFITS OU ENCORE DE TOUTE INCAPACITÉ D'UTILISER VOTRE XBOX 360 E, VOTRE KINECT SENSOR OU VOTRE ACCESSOIRE. CES EXCLUSIONS S'APPLIQUENT MÊME SI MICROSOFT A ÉTÉ INFORMÉE DE LA POSSIBILITÉ DE CES DOMMAGES-INTÉRÊTS ET MÊME SI UN RECOURS N'ATTEINT PAS SON BUT ESSENTIEL. Certains États ou certaines provinces ne permettent pas l'exclusion ou la limitation de dommages-intérêts accessoires ou consécutifs de sorte que la présente limitation ou exclusion pourrait ne pas s'appliquer à vous.

7. Conditions supplémentaires

Si vous tentez de mettre en échec ou de contourner une limitation technique ou un mécanisme de sécurité ou anti-piratage d'une Xbox 360 E, d'un Kinect Sensor ou d'un Accessoire, vous pourriez entraîner le bris permanent de votre Xbox 360 E, de votre Kinect Sensor ou de votre Accessoire. Vous annulerez également votre garantie et ferez en sorte que les réparations autorisées ne puissent plus être effectuées sur votre Xbox 360 E, votre Kinect Sensor ou votre Accessoire, même moyennant des frais.

8. Lois applicables

(a) Si vous avez acheté votre Xbox 360 E, votre Kinect Sensor ou votre Accessoire aux États-Unis, les lois de l'État de Washington régissent l'interprétation de la présente garantie et toute réclamation en cas de manquement à celle-ci par Microsoft, sans égard aux principes de conflits de lois.

(b) Si vous avez acheté votre Xbox 360 E, votre Kinect Sensor ou votre Accessoire au Canada, les lois de la province d'Ontario régissent l'interprétation de la présente garantie et toute réclamation en cas de manquement à celle-ci par Microsoft, sans égard aux principes de conflits de lois.

(c) Les lois de votre État ou de votre province de résidence régissent toutes les autres réclamations (y compris les réclamations relatives à la protection du consommateur, à la concurrence déloyale, aux garanties implicites et à la responsabilité civile délictuelle).

Toutes les parties de la présente garantie limitée s'appliquent dans la plus grande mesure possible permise par la loi, mais sous réserve de la loi.

9. La présente garantie n'est valable qu'aux États-Unis et au Canada.

L'adresse de Microsoft aux États-Unis est : Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052.

L'adresse de Microsoft au Canada est : Microsoft Canada Inc., 1950 Meadowvale Blvd., Mississauga (Ontario) L5N 8L9.

LICENCE D'UTILISATION DE LOGICIEL

LA LICENCE DU LOGICIEL POUR VOTRE XBOX 360 E, LE CAPTEUR KINECT ET LES ACCESSOIRES EST DISPONIBLE SUR HTTP://WWW.XBOX.COM/SLA. EN UTILISANT VOTRE XBOX 360 E, LE CAPTEUR KINECT OU LES ACCESSOIRES OFFICIELS, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE LA LICENCE. AVANT UTILISATION, VOUS ÊTES PRIÉS DE LIRE ATTENTIVEMENT LES TERMES DE LA LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE LA LICENCE, VOUS NE POURREZ PAS UTILISER VOTRE XBOX 360 E, LE CAPTEUR KINECT OU LES ACCESSOIRES OFFICIELS. DANS CE CAS, RETOURNEZ LA CONSOLE INUTILISÉE AU MAGASIN DANS LEQUEL VOUS AVEZ ACHETÉ VOUS XBOX 360 E, LE CAPTEUR KINECT OU DES ACCESSOIRES OFFICIELS ; OU DIRECTEMENT À MICROSOFT, POUR ÊTRE REMBOURSÉ.

RÉGLEMENTATION

Renseignements relatifs à la réglementation

Pour utilisation à la maison et au bureau.

Cet appareil n'est pas destiné à l'utilisation pour des applications médicales ou industrielles.

Tout changement ou toute modification n'ayant pas l'approbation de Microsoft pourrait retirer à l'utilisateur le droit de se servir de ce produit.

Ce produit doit être utilisé avec du matériel de technologie de l'information reconnu par les NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) et/ou conforme à la norme CEI/EN 60950-1 (marque CE).

Aucune pièce de rechange incluse.

Cet appareil est classé comme un produit commercial pouvant être utilisé à des températures comprises entre 5 °C (41 °F) et 35 °C (95 °F).

Cet appareil ne peut être utilisé qu'à l'intérieur afin de réduire tout risque d'interférence avec l'utilisation sous licence dans la gamme de fréquences de 5,15 à 5,25 GHz.

Microsoft Corporation; One Microsoft Way; Redmond, WA 98052-6399; U.S.A. États-Unis : (800) 426-9400
Canada : (800) 933-4750

Cet appareil a été testé pour être conforme aux normes de la FCC (U.S. Federal Communications Commission).

Afin de respecter les normes de la FCC concernant l'exposition à la radiofréquence, l'antenne de ce transmetteur doit être installée à au moins 20 cm de toute personne et ne doit pas être co-localisée ni fonctionner en conjonction avec une autre antenne ou un autre transmetteur.

Cet appareil a été déclaré conforme aux règles de la FCC, section 15. Son utilisation est assujettie aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer d'interférences et (2) cet appareil doit accepter les interférences, y compris celles qui pourraient nuire à son fonctionnement.

Cet appareil a été testé selon les limites acceptables pour un appareil numérique de classe B, section 15 des règles de la FCC, et a été déclaré conforme à ces limites. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences dangereuses dans un environnement résidentiel.

X188018002MNL.indd 11 3/13/13 5:41 PM

Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie de radiofréquence. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions fournies, il peut générer des interférences nuisibles susceptibles de perturber les communications radio. Toutefois, peu importe l'installation, il n'y a aucune garantie qu'il ne causera pas d'interférences. Si le signal de radio ou de télévision s'en trouve affecté, ce que vous pouvez déterminer en éteignant et en allumant l'appareil, nous vous recommandons d'essayer de régler le problème de l'une des façons suivantes :

- Réorientez ou déplacez l'antenne de réception.
- Augmentez la distance qui sépare l'appareil du récepteur.
- Branchez l'appareil sur une prise appartenant à un circuit différent de celui sur lequel le récepteur est branché.
- Pour obtenir de l'aide, adressez-vous à votre revendeur ou à un technicien en électronique expérimenté.

Cet appareil est conforme aux normes canadiennes ICES-003, RSS-Gen, RSS-210 et RSS-310 d'Industrie Canada (IC). Son utilisation est assujettie aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer d'interférences et (2) cet appareil doit accepter les interférences, y compris celles qui pourraient nuire à son fonctionnement.

Afin de respecter les normes d'IC concernant l'exposition à la radiofréquence, l'antenne de ce transmetteur doit être installée à au moins 20 cm de toute personne et ne doit pas être co-localisée ni fonctionner en conjonction avec une autre antenne ou un autre transmetteur.

Spécifications du laser

⚠ Mise en garde

L'utilisation de contrôles, les ajustements ou l'exécution de procédures allant à l'encontre des spécifications présentes pourraient causer une exposition dangereuse à de la radiation.

Cet appareil est conforme à la norme internationale de la CEI. 60825-1:1993+A1+A2 (IEC 60825- 1:2001-08) pour un produit à laser de classe 1. Cet appareil est également conforme à 21 CFR 1040.10 et 1040.11 sauf pour les déviations relatives au document Laser Notice No.50 daté du 24 juin 2007.

L'étiquette d'identification de ce produit à laser de classe 1 est posée sur le pied du capteur.

Élimination des piles usées et des appareils électriques et électroniques

Ce symbole, apposé sur le produit, sur les piles ou sur l'emballage, indique que le produit et les piles qu'il contient ne doivent pas être jetés avec vos ordures ménagères. Il est en effet de votre devoir de les rapporter à un centre de récupération des piles et de l'équipement électrique et électronique afin qu'ils soient recyclés. La collecte sélective et le recyclage contribuent à la protection des ressources naturelles et, par conséquent, de la santé de l'être humain, en évitant l'introduction dans l'environnement des substances dangereuses présentes dans les piles et les appareils électriques et électroniques. Pour savoir où apporter vos piles et vos appareils électriques et électroniques, communiquez avec votre municipalité, avec le service responsable de la collecte de vos ordures ménagères ou avec le revendeur où vous vous êtes procuré ce produit. Pour de plus amples renseignements à ce sujet, communiquez avec weee@microsoft.com.

INFORMATION CONCERNANT LES BREVETS

Brevets aux États-Unis et à l'internationale en instance.

DROITS D'AUTEUR

Les informations contenues dans le présent document, y compris les adresses URL et autres références de sites Web Internet, peuvent être modifiées sans préavis. Sauf mention contraire, les sociétés, organisations, produits, noms de domaine, adresses électroniques, logos, personnes, lieux et événements mentionnés ici à titre d'exemple sont purement fictifs, et aucune association à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse électronique, un logo, une personne, un lieu ou un événement réel n'est intentionnelle ni sous-entendue. Il appartient à l'utilisateur de veiller au respect de toutes les dispositions légales applicables en matière de droits d'auteur. En vertu des droits d'auteur, aucune partie du présent document ne peut être reproduite, stockée ou introduite dans un système de recherche automatique, ni transmise sous quelque forme, par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, par photocopie, enregistrement ou autrement) ni pour quelque but que ce soit, sans l'autorisation écrite de Microsoft Corporation.

Selon les cas, Microsoft détient des brevets (obtenus ou en instance), des marques de commerce, des droits d'auteur et d'autres droits de propriété intellectuelle concernant les divers éléments mentionnés dans le présent document. Sauf disposition contraire expressément stipulée dans un contrat de licence écrit de Microsoft, la communication de ce document ne confère au destinataire aucun droit sur les brevets, marques de commerce, droits d'auteur et autres droits de propriété intellectuelle.

© 2013 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Windows, Xbox, Xbox 360, Kinect et les logos Xbox sont des marques de commerce du groupe de sociétés Microsoft.

Ce produit intègre une technologie anti-piratage protégée par des brevets américains et d'autres lois sur la propriété intellectuelle de Rovi Corporation. Tout contournement de la licence et démontage est interdit.

Fabriqué sous licence des Laboratoires Dolby. « Dolby » et le symbole double-D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories. Œuvre inédite et confidentielle. Copyright 1999–2013 Dolby Laboratories. Tous droits réservés.

HDMI, le logo HDMI et High-Definition Multimedia Interface sont des marques de commerce ou des marques déposées de HDMI Licensing, LLC.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés aux présentes peuvent être des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Pour obtenir des réponses à des questions courantes, des conseils de dépannage et les coordonnées du service à la clientèle Xbox, visitez le **www.xbox.com/support.**

Microsoft®

XBOX NTSC COMPACT DISC DIGITAL AUDIO DOLBY DIGITAL HDMI HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

X188018002MNL.indd 12 3/13/13 5:41 PM